

Скрипт наращивания растровых вылетов (make_bleeds) для Adobe Illustrator»

Назначение скрипта

Скрипт решает проблему нехватки пикселей для треппинга (или для вылетов под обрез) для растровых изображений (картинок, макетов, PSD-линков) в Adobe Illustrator. Он берет выделенный объект, находит внутри него растр и попиксельно «размножает» его во все стороны на заданную величину. На выходе получается готовая растровая подложка, расположенная точно под исходным объектом. Так как скрипт готовился исключительно под треппинг, то этому новому изображению назначается режим наложения **Multiply (Умножение)**.

Установка скрипта

1. Скачайте файл скрипта и сохраните его в папку скриптов Illustrator:
 - **Windows:** C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator [Версия]\Presets\[Язык]\Scripts\
 - **macOS:** /Applications/Adobe Illustrator [Версия]/Presets/[Язык]/Scripts/
2. Если Illustrator запущен, перезапустите его. Скрипт появится в меню Файл → Сценарии (File → Scripts).
3. По желанию можно также использовать готовый экшн с уже настроенным шоткатом. Для этого необходимо в палитре операций (actions) нажать кнопку «гамбургер» (≡) → «Загрузить операции...» (Load actions...) и выбрать сохранённый файл BleedTools.aia. Так этот скрипт будет выполняться по нажатию ctrl+F2 (после установки можете изменить для себя это сочетание так, как удобно).

Интерфейс и логика работы

- На монтажной области выделите одну картинку. Скрипт умеет работать как с подлинкованным изображением, так и с внедрённым. При запуске скрипта на экране появится диалоговое окно **Настройки**, в поле которого предлагается ввести количество пикселей, которые надо+ добавить к картинке. По умолчанию установлено 2 px.
- Информационный текст «расчет по 300 PPI»: Скрипт жестко завязан на полиграфическое разрешение 300 ppi. Один шаг смещения равен одному физическому пикселю при 300 ppi (около 0.24 пункта).

Ограничения и обработка ошибок

Скрипт снабжен защитой от некорректных действий и зависаний.

- Если ничего не выделено или выделено несколько объектов, появится предупреждение «*Выделите один объект на монтажной области...*».
- Если в выделении нет растра, то появится сообщение об ошибке «*Растр не найден...*».
- Защита от зависания (лимит 25 пикселей): в коде установлено жесткое ограничение в 25 шагов (пикселей). При вводе числа больше 25 скрипт выдаст соответствующее предупреждение и остановит работу.

Как это работает (технический алгоритм)

Если вы хотите понять, что происходит внутри программы после нажатия кнопки «ОК»:

- **Копирование:** Скрипт дублирует ваш объект и растрирует его с разрешением 300 ppi и прозрачным фоном.
- **Цикл смещения:** Запускается цикл, равный числу введенных пикселей. На каждом шаге изображение дублируется в 8 сторон (вверх, вниз, влево, вправо и по диагоналям) на расстояние 1 пикселя.
- **Слияние:** Все 8 копий и оригинал сливаются (растрируются) в один объект. На следующем шаге (если вы указали, например, 5 пикселей) процесс повторяется уже для этой расширенной картинки.
- **Финал:** Полученный финальный растр автоматически помещается под ваш исходный объект на том же слое, ему присваивается режим смешивания **Multiply (Умножение)**, а выделение возвращается на исходный элемент.